

STRATÉGIE À L'ENTAME

BIEN ENTAMER APRÈS 1SA - Passe - 3SA

> PAR FRÉDÉRIC
VOLCKER

Le jeu à **Sans-Atout** est principalement une course à l'affranchissement, de longueur plus que d'honneurs. Par conséquent, nous entamerons de nos couleurs les plus longues. Et dans cette couleur longue, nous adopterons le principe de signalisation bien connu : « la quatrième meilleure ».

Si, dans cette même couleur longue, nous détenons une séquence de trois cartes commandée par un honneur (As, Roi, Dame, Valet ou 10), nous entamerons cette fois-ci de la tête de cette séquence. Si la séquence comporte deux honneurs seulement, il faudra posséder la carte immédiatement inférieure au troisième.

Ainsi nous entamerons :

Du 4 avec par exemple : AV743 ou D964.

De la Dame avec par exemple : DV1074 ou DV93.

Du Valet avec par exemple : RV1084 (tête de séquence brisée).

Intéressons-nous maintenant à la séquence d'enchères produite par nos adversaires.

L'ouvreur possède un jeu régulier dont la force va de 15 à 17 points d'honneur et ne comportant pas de majeure 5°.

Le répondant, lui, possède donc un jeu a priori régulier aussi, sans majeure 4° ni 5° (absence de Stayman et de Texas !).

Il paraît donc normal quand vous vous retrouvez à l'entame avec un choix entre deux couleurs de même longueur, de choisir une couleur majeure plutôt que mineure.

Deux règles sont à observer lorsqu'on entame contre le contrat de 3SA :

- 1- Entamez sous l'honneur du plus petit rang. Ainsi, préférez entamer sous un Valet quatrième que sous un Roi quatrième.
- 2- Évitez d'entamer sous un As quatrième, surtout si vous avez une fourchette. Ainsi, si vous hésitez entre AV64 et RV75, choisissez plutôt la seconde option.

À VOUS DE JOUER !

1	♠ RD63 ♥ 98 ♦ D42 ♣ V1063	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td>3SA</td> <td></td> <td>1SA</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	3SA		1SA	2	♠ AD532 ♥ 642 ♦ DV10 ♣ 43	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td>3SA</td> <td></td> <td>1SA</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	3SA		1SA
S	O	N	E																		
-	3SA		1SA																		
S	O	N	E																		
-	3SA		1SA																		
3	♠ RDV10 ♥ 75432 ♦ D2 ♣ V3	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td>3SA</td> <td></td> <td>1SA</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	3SA		1SA	4	♠ DV64 ♥ V753 ♦ DV10 ♣ R4	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td>3SA</td> <td></td> <td>1SA</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	3SA		1SA
S	O	N	E																		
-	3SA		1SA																		
S	O	N	E																		
-	3SA		1SA																		

SOLUTIONS

1 3 de Pique. Vous avez ici le choix entre entamer sous Roi-Dame de Pique, ou sous Valet-10 de Trèfle. Dans cette séquence, on préférera toujours entamer en majeure qu'en mineure.

2 3 de Pique. Certes, je vous ai dit plus haut qu'il fallait absolument éviter d'entamer sous un As surtout s'il était accompagné d'un autre honneur, mais ce n'est vrai que pour les couleurs quatrièmes. Ici, votre couleur est cinquième, donc entamez Pique sans hésiter !

3 Roi de Pique. Ici, votre choix dépend de la stratégie que vous comptez adopter... Affranchir votre longueur à Cœur (ça risque d'être long... et le tournoi est bientôt fini), ou bien tenter un affranchissement d'honneur à Pique (qui celui-la sera très rapide !). Le choix est vite fait, entamez donc Pique.

4 4 de Pique : Ici encore, votre choix se situe entre les deux couleurs majeures. Le raisonnement ? Pour amener à bien votre affranchissement, il suffira d'un 10 chez votre partenaire à Pique, alors qu'à Cœur, il va falloir bien plus que ça...